SHONEN JUMP™

NARUTO™

ULTIMATE NINJA® 2

BANDAI NAMCO™ Games

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

SHONEN JUMP™

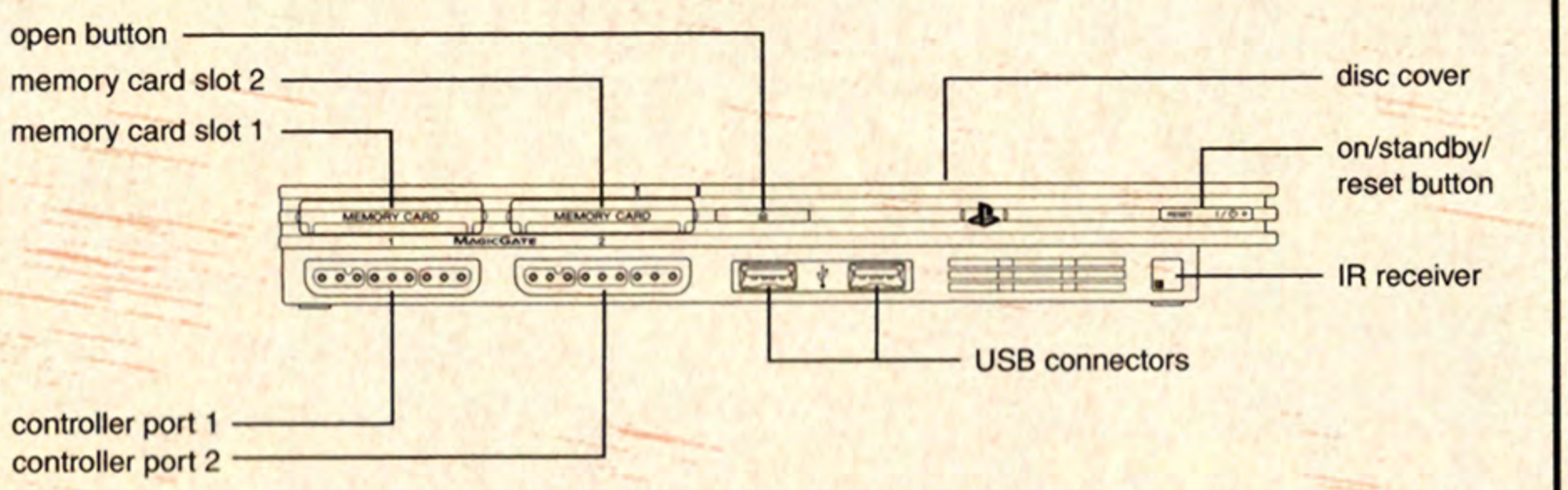
NARUTO™

ULTIMATE NINJA® 2

CONTENTS

Getting Started.....2
Starting Up 3
Parts of the Screen 4
Game Controls.....5
Items.....13
Additional Characters 14
Ultimate Road.....15
VS. Duel 19
Iruka's Training 22
Naruto's House.....24
Tanzaku Market 25
Credits 26
Warranty 27

GETTING STARTED



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the **NARUTO™: Ultimate Ninja® 2** disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

When Saving for the First Time

Saved data for this game will be created on your memory card (8MB)(for PlayStation®2). Insert the memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1. When the "Create new NARUTO: Ultimate Ninja 2 data" confirmation screen appears, select "Yes" and confirm your selection with the ⊗ button.

Note: Game supports only MEMORY CARD slot 1.

STARTING UP

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS

BASIC CONTROLLER FUNCTIONS

○ button: Attack

× button: Jump

△ button: Prepare Secret Technique

□ button: Use item

directional buttons (or left analog stick): Move

START button: Pause Menu

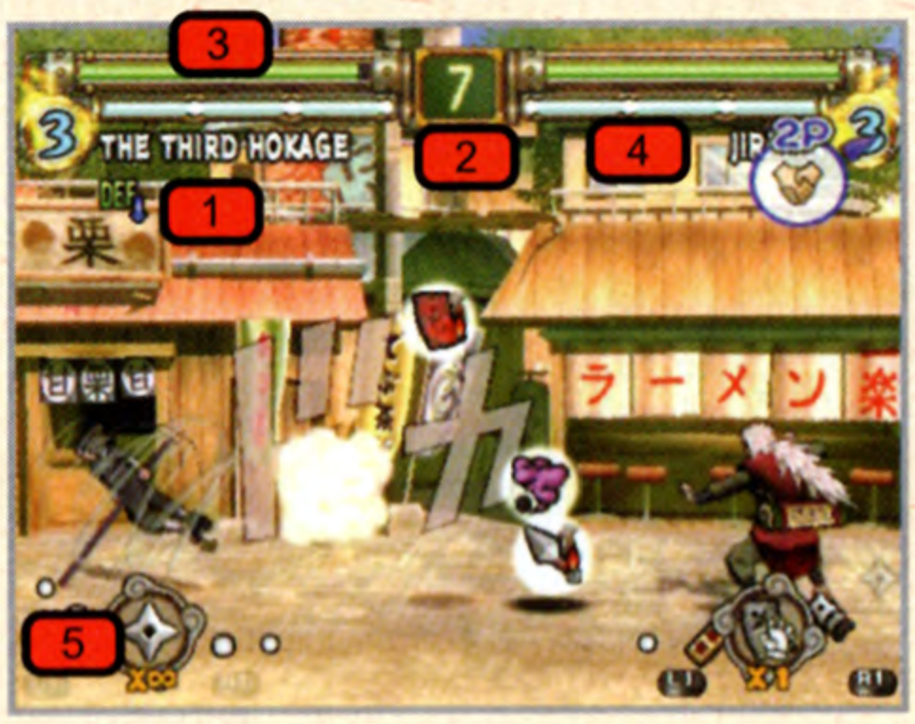
L1 / R1 button: Scroll through items

L2 / R2 button: Guard

- This game can only be played with a DUALSHOCK®2 analog controller. We cannot guarantee proper functioning if other types of controllers are used.
- You will need to attach a second DUALSHOCK®2 analog controller to controller port 2 to play against a human opponent.
- All operations other than those in "Mode Select", "VS. Duel", or "Iruka's Training" must be performed with the DUALSHOCK®2 analog controller that is connected to controller port 1.
- The button settings listed in this User Manual are the default settings. You can change these settings while in the Adjust Settings menu or under the Control Settings in the Pause Menu (during battles).
- Vibration settings for the DUALSHOCK®2 analog controller can be set while in the Adjust Settings menu or by setting the vibration function to "On" or "Off" under the Control Settings in the Pause Menu (during battles), regardless of the color or lit status of the mode indicator.
- The mode indicator on the DUALSHOCK®2 analog controller will always be red. Operations are always performed in analog mode.
- All operations that are described in this manual as being performed using the directional buttons can also be performed using the left analog stick.

PARTS OF THE SCREEN

THE BATTLE SCREEN



1 STATUS CHANGE
When you experience a status change, an appropriate icon is displayed here.

2 TIME LIMIT
This shows the amount of time left in the battle.

3 HEALTH GAUGE
This is your character's remaining health.

4 CHAKRA GAUGE
This is the amount of chakra you have left. An icon indicates which level of Secret Technique your chakra allows.

5 USABLE ITEM
This icon shows which item you have selected and the number of that item remaining.

SECRET TECHNIQUE SCREEN

1 SECRET TECHNIQUE
Enter the Secret Technique input faster than your opponent! If you're the attacker, you can improve or extend your Secret Technique. If you're the defender, you can reduce the damage you receive or even cut off the Secret Technique partway.

2 TIME GAUGE
This is the amount of time that you have to input your Secret Technique. You must input your Secret Technique command faster than your opponent.

3 OVERPOWER BAR
This shows which character is overpowering the other.

BASIC RULES

- ✘ A character whose health is reduced to zero within the time limit loses the battle.
- ✘ If both characters take each other out simultaneously, the result is a draw.
- ✘ The match ends if the Time Limit reaches zero.
  At that time, the character with the most remaining health is the winner.

GAME CONTROLS

MOVING

directional buttons (or left analog stick)

You can move your character to the left or to the right.

JUMP

⊗ button

Press the ⊗ button along with a directional button (or the left analog stick) to jump in that direction.

DOUBLE JUMP

⊗ button (during a jump)

This allows you to jump higher and farther than a normal jump.

QUICK MOVEMENT

Press the ⊗ button twice

This causes you to move quickly towards your opponent. You cannot be hit by kunai, shuriken, or other basic throwing weapons while dashing.

Note: You can still be hit by thrown weapons that are created by character skills or found from stock items.

JUMP BACK

directional button ← + Press the ⊗ button twice

You can quickly Jump Back away from your opponent by pressing the ⊗ button twice along with the directional button in the opposite direction of your opponent.

NARUTO UZUMAKI

Naruto's dream is to become the Hokage, and to become the greatest ninja of all time. He hates to lose and is very outspoken. Though he is small, he contains the spirit of Nine-Tailed Fox Spirit, and may have the hidden potential to become unimaginably powerful.

GAME CONTROLS

MOVING Continued...

CHANGE PLANE

directional button ⬆ + ⊗ button to move to the rear plane

directional button ⬇ + ⊗ button to move to the front plane

This allows you to choose which plane to fight in, moving from the front of a scene to deeper in or vice versa.

RUNNING ON WALLS

Run towards a wall and don't stop, and you can run up walls.

WALK ON WATER

You can walk on water, although it uses chakra. If you run out of chakra while doing so, you will fall and take damage.

SASUKE UCHIHA

Sasuke is the heir to an elite Uchiha family in the village. He has both unfathomable talent and uncanny senses. He is calm and collected, and is quietly building his strength so as to defeat his elder brother, Itachi, who destroyed the Uchiha clan.

ATTACKING

ATTACKS AND COMBO ATTACKS

You can trigger a Combo Attack by rapidly pressing the ◉ button, or by doing so in combination with one of the directional buttons. When you input the correct sequence, a Combo Attack will begin. Some characters use different combinations to trigger Combo Attacks. Check the Pause Menu (see page 21) for details.

RUSH ATTACKS

You can perform Rush Attacks to counter any attack other than a throw. See the Pause Menu (see page 21) for details. Note: Some characters do not have Rush Attacks.

JUTSU

directional button ⬆⬆ + ◉ button
directional button ⬇⬇ + ◉ button

This uses up chakra in order to perform a special attack.

THROWS

directional button ⬅ + ◉ button (1P side)
directional button ➡ + ◉ button (2P side)

This attack causes you to grab and throw your opponent. Note: You can also use this attack in mid-air for an aerial throw.

ROCK LEE

Lee has no talent for ninjutsu or genjutsu, but his constant efforts at training allow him to fight using extraordinary tai-jutsu skills. He tends to go to the extreme in many things, including his haircut, the thickness of his eyebrows, and his respect for his teacher. He has a crush on Sakura.

GAME CONTROLS

EXTRA HIT

directional button in the direction that you knocked your opponent + ◉ button

EXTRA HIT WHEN YOU'VE JUST THROWN SOMEONE

directional button in the direction that you threw your opponent + ◉ button

These attacks let you instantly appear behind an opponent that you've just knocked back and add an additional attack.

COUNTER-EXTRA-HIT WHEN YOU'VE JUST BEEN THROWN

directional button in the direction that you were thrown + ◉ button

You will instantly appear behind the opponent that just knocked you back and counter-attack.

COUNTER-COUNTER-EXTRA-HIT WHEN YOU'VE JUST THROWN SOMEONE

directional button in the direction that you threw your opponent + ◉ button

You will instantly appear behind the opponent that just counter-attacked you and counter-counter-attack them.

- ✘ **When you've thrown someone...**
  Press the directional button in the direction that you threw your opponent + ◉ button
- ✘ **When you've been thrown by someone...**
  Press the directional button in the direction that you were thrown + ◉ button

  Whoever is the last person to successfully launch the counter-attack will damage their opponent.

SECRET TECHNIQUES

△ button, ◎ button

Every time you press the △ button your character releases chakra, which surrounds them like an aura and can be used to launch Secret Techniques. When you have a Secret Technique aura about you and you successfully hit your opponent with the ◎ button, a Secret Technique is triggered.

Note: Characters that do not have Secret Techniques can also do this to temporarily raise their attack power or cause other special effects.

△ button, ◎ button = Secret Technique Level 1 (red)
△ button, △ button, ◎ button = Secret Technique Level 2 (purple)
△ button, △ button, △ button, ◎ button = Secret Technique Level 3 (blue)

LAUNCHING THE SECRET TECHNIQUE

ATTACKER

Improved Secret Techniques
As long as your attack is not interrupted by your opponent, it will continue and grow stronger.

Overpower Bar
This gauge points to the side that is currently overpowering the other.

Time Gauge
This is the amount of time that you have to input your Secret Technique.

DEFENDER

Damage reduction
If you can input the command faster than your attacker, then you can reduce the amount of damage that you take. If you can move the Overpower Bar to the green point on your opponent's side the Secret Technique will be cancelled.

left or right analog stick
Spin the left or right analog stick around more times than your opponent before the time limit is reached.

button press
Press the button displayed more times than your opponent before the time limit is reached.

When the attacking player's Secret Technique input is successful, the Secret Technique will continue.
Note: Secret Techniques have from 2 to 4 stages depending on the character. When the Secret Technique improves to its highest level the display on the screen will not change, but successfully entering the command will result in more damage being dealt to your opponent.

button entry
Press the buttons displayed in order before the time limit is reached.

GAME CONTROLS

SPECIAL STATUS CHANGES

Characters may find themselves with special statuses after certain special attacks. When this occurs, an icon like one of the following will appear below the chakra gauge.

SHARINGAN (Sasuke, Kakashi)
For a fixed amount of time, the character can copy and use an opponent's attacks (with the exception of Secret Techniques and some jutsu) Note: Some characters can never be copied (Gaara, etc.)

NINE-TAILS (Naruto)

EIGHT GATES OPEN (Lee)
For a fixed amount of time the character's attack power is increased and his chakra level is increased to its maximum value, but the character cannot use Secret Techniques. Also, when this effect expires the character's chakra will be reduced to zero.

CURSE MARK (Sasuke)

BYAKUGAN (Neji, Hinata)
For a fixed amount of time the character's speed is increased, as is the rate at which they regain chakra. Attacking opponents will also lower their chakra level.

EXPANSION (Choji)
The character's body will increase in size for a fixed time, increasing attack power.

TSUKUYOMI (Itachi)
Opponent's movements become slower for a fixed amount of time.

ULTIMATE MODE
Those characters without special status changes will have their attack power increased for a fixed time.

GAARA

He carries a large gourd with him, and his cold eyes give a glimpse of the amazing power that he wields.

DEFENDING

GUARD

L2 button / R2 button

SUBSTITUTION JUTSU

Guard just as your opponent's attack lands

By pressing the L2 button or R2 button just as your opponent's attack lands on you, you can use a Substitution Jutsu to avoid all damage from the attack. Furthermore, you can appear instantly behind your opponent. Using the Substitution Jutsu will expend some of your chakra.

REBOUND

Press the ⊗ button just as you hit the ground after being thrown

This will prevent you from taking damage from hitting the ground.

GUARD BREAK

directional button ↓ + ◉ button

A lower attack can be used to break through an opponent's guard.

SHIKAMARU NARA

Shikamaru is a rookie ninja who began studies at the same time as Naruto. It's obvious from his attitude that he is lazy and lacking motivation, but he has an amazing 200 IQ.

GAME CONTROLS

RESTORING CHAKRA

RESTORE CHAKRA

Hold the ⬇ directional button

You will restore chakra for as long as you hold the ⬇ directional button. But be careful, as you are defenseless while doing so.

RESTORING CHAKRA WITH CHAKRA BALLS

Chakra Balls will sometimes appear when you knock back opponents, or are knocked back by them. Picking them up will restore some chakra.

Note: Chakra Balls can also appear as items.

RESTORING CHAKRA WITH ITEMS FROM SUPPORT CHARACTERS

You can also recover chakra by picking up items given to you by support characters. You can also regain a small amount of chakra by stealing your opponent's chakra recovery items.

TAUNTING

Hold the ⬆ directional button

This causes you to take on a taunting pose. This will cause some characters to recover a small amount of health. But be careful, as you are defenseless while doing so.

SAKURA HARUNO

Sakura is a female ninja with amazing knowledge and memory. She is hopelessly infatuated with Sasuke. Hidden deep within her is a secret side to her personality.

ITEMS

ITEMS

Items appear in one of the following ways:

1. **By destroying scenery objects**
2. **When support characters appear**
3. **Chakra Balls appear when you knock your opponent down**

TYPES OF ITEMS

There are two types of items: those that take effect as soon as they are picked up, and those that are selected for use after they have been picked up. Some items have effects such as slowing down your opponent if you hit them with it, or speeding you up upon usage.

USING ITEMS

Use the L1 button or R1 button to scroll through items and press the ● button to use it. The number of items you have remaining is shown below the item's icon.

THROWN ITEMS

Thrown items other than the kunai or shuriken that you start out with normally can't be used against opponents that are on a different plane as you. Thrown items that cannot be used because your opponent is on another plane will be displayed with a "no use" marking on them.

KAKASHI HATAKE

Widely known as "Sharingan Kakashi", he is a Jonin from the Hidden Leaf Village. He normally presents a cold demeanor, keeping his emotions deep within himself. His abilities are outstanding even within the village, and he has a well-balanced command of ninjutsu, genjutsu, and taijutsu.

ADDITIONAL CHARACTERS

SUPPORT CHARACTERS

Each character has a support character that can appear during battles to help by delivering items. Using these support items can allow you to use a variety of attacks against your opponent. A window will open below your Chakra Gauge to notify you that a support character is coming.

LOCATION OF APPEARANCE

Support characters will appear in the plane that you are not in at the time, and will disappear after a short time. You can attack your opponent's support character to remove them from the stage and prevent them from appearing for a time.

RECEIVING ITEMS

An icon will appear above the support character's head to show you what item you can receive. Move close to your support character to have them toss your item so that you can get it.

Note: Characters can become support characters to each other by fighting each other repeatedly in VS. Duel.

PEST CHARACTERS

If you fight on the same plane of a stage for too long, a pest character will appear. If you attack a pest character it will become upset and begin attacking both players.

ULTIMATE ROAD

In this mode, you go through adventures in the world of NARUTO while collecting development points in order to develop your character.

WALK

Use the directional buttons or the left analog stick to move your character. Note: Use the directional buttons or the left analog stick in conjunction with the R1 button to run.

You can move on to the next area by following these signs.

CHANGE MAPS

You can move to some places by selecting them from a list. Select the place that you want to go to and press the ⊗ button.

TALK

When you approach some characters on the map, an icon will appear over their head. You can press the ⊗ button to talk with these characters.

KIBA INUZUKA

Kiba is a wild and unruly sort. He is always with his ninja dog Akamaru, and the two of them have a very close relationship. His specialty attacks are combination attacks with Akamaru.

ULTIMATE ROAD

You can also change menus using the ◉ button. Here you can use the directional buttons to change the techniques that you can use during battles.

You can obtain development points and new techniques through events, by playing mini-games, or by completing missions.

When you are finished customizing your character, press the ⊗ button to confirm your changes.

MISSIONS

These are battles that have some condition attached to them. They can earn you development points and money.

CHOOSE MISSION

First select the rank of the mission that you want to attempt and press the ⊗ button. After this, a listing of available missions will be shown, along with the number of times you have attempted that mission and the number of times you have finished it. Select the mission that you wish to attempt to see details about the mission and the conditions that you must fulfill. Press the ⊗ button again to begin the mission. You can choose Unlimited Missions to attempt a mission that is created from random mission requirements.

Note: Missions with an "S" rank are mostly non-battle missions. They are for information purposes only.

SHINO ABURAME

Shino is the heir to the Aburame clan, a family that is fated to share their lives with insects. He is always cool, calm, and collected, rarely speaking and rarely showing emotion. This gives him a slightly creepy demeanor, but he is highly gifted as a leader.

THE PAUSE MENU (During Missions)

Press the START button during battles to open the Pause Menu.

MISSION CONDITIONS

This allows you to check the conditions of the assignment.

MISSION ACCOMPLISHED

When a battle is over, "Mission Accomplished" is displayed. The mission is considered a success if you have successfully cleared all requirements for the mission, and you will earn rewards and points for doing so.

HOUSE

This takes you to the "Naruto's House" game mode, where you can view collectibles, etc.

SAVE

This allows you to save game data.

MIGHT GUY

Guy is an eternal friend and rival to Kakashi. He is even more emotional than his student Lee, and therefore known as the hottest head in the Hidden Leaf Village. His motto is "Youth, Sweat, and Tears".

ULTIMATE ROAD

MINI-GAMES

Mini-games will sometimes begin as the result of a game event. If you successfully complete them, you can win items and money.

TREE CLIMBING

In this game you must climb up a giant tree, avoiding limbs and other obstacles. Look for speed-up items so that you can climb faster.

SLOT MACHINE

Purchase medals to play at the slot machine. You can exchange any medals that you win for cash. Use the ⬇ directional button (or move the left analog stick down) to spin the wheels, and press the □, △, and ○ buttons to stop them. Note: To leave the slot machine, press the START button to open the menu and choose "Yes".

There are many other mini-games to be found.

OROCHIMARU

Orochimaru is a legendary ninja, one of the great Sannin along with Jiraiya and Tsunade. He has plans to overthrow the Hidden Leaf Village. He has a lust for power and hopes to bend Sasuke to his will.

KABUTO YAKUSHI

Kabuto was sent into the Hidden Leaf Village under-cover as a ninja, where he worked as a spy to deliver information to Orochimaru. He works clandestinely as Orochimaru's right-hand man.

VS. DUEL

In this mode, choose any characters to do battle.

SELECT CHARACTER AND SUPPORT CHARACTER

Select the character you wish to play and press the ⊗ button. Next, choose a support character, and then the character you wish to battle.

Note 1: Pressing the △ button will display the Battle Mode Selection Menu.

Note 2: Characters and Support Characters that display a "?" symbol cannot be chosen. Depending on how you play the game, you may become able to select them in the future.

L1 button: CHOOSE CUSTOM CHARACTER

This allows you to select characters that you have customized in Ultimate Road mode. Start by selecting the character that you wish to use, and then press the L1 button to display the character's parameters and select the developed character. Press the ⊗ button to confirm. The techniques that have been chosen for this character are displayed at the bottom of the screen.

Note: In Ultimate Road mode you do not need to press the L1 button to select a custom character.

R1 button: SELECT COLOR

This allows you to choose one of three colors for your character.

JIRAIYA

He is one of the legendary Sannin, trained by the Third Hokage himself. He defected from the village, but has great leadership abilities, and helped to train the legendary Fourth Hokage. He is currently working as the teacher to Naruto.

VS. DUEL

◉ button: DISPLAY MAKE-OUT CHART

When a character is selected, press the ◉ button to display a table showing the number of times that character has fought with other characters in the game. Note: When two characters have fought each other at least three times, they can then appear as support characters for each other.

SELECT MAP

Select the stage you wish to play in, and press the ⊗ button to continue. You can press the ◉ button for a stage to be chosen randomly.

BATTLE SETTINGS

After you have chosen a stage, press the ◉ button to change the battle settings.

- **Battle time:** You can choose from 10 seconds up to unlimited time.
- **Item appearance:** You can change the frequency that items appear.
- **Support character:** Set support characters to appear or not.
- **Pest character:** Set pest characters to appear or not.
- **Chakra:** You can give players an unlimited amount of chakra.
- **Secret Techniques:** You can disable the use of Secret Techniques.
- **Handicap:** The more red marks there are, the stronger Player 1 is. The more blue marks there are, the stronger Player 2 is.

TEMARI

Temari is a rookie ninja from the Village Hidden in the Sand. She uses a giant fan as a weapon and is Gaara's elder sister.

THE PAUSE MENU

Press the START button during a battle to open the Pause Menu, allowing you to select one of the following options:

CONTROL SETTINGS

This allows you to change the controller button assignments, and to turn the vibration function on or off.

1P (2P) COMMAND CHART

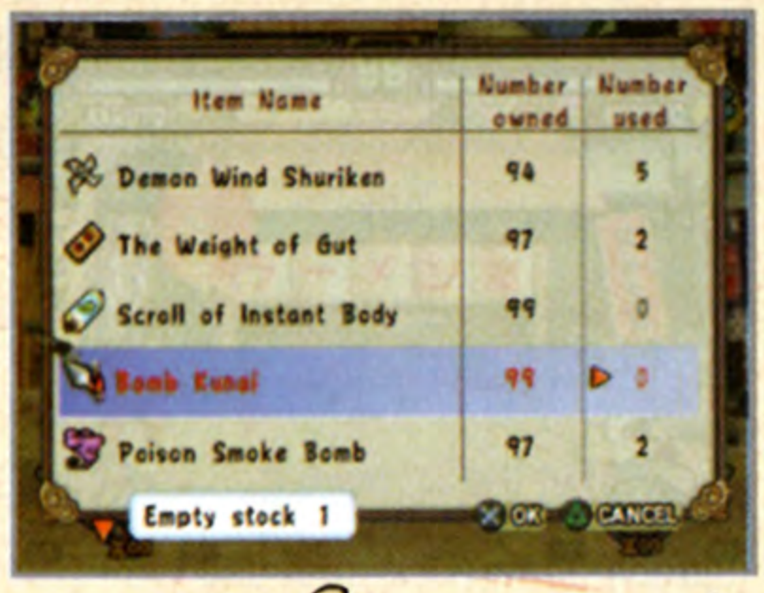
This allows you to see the current character's combo attacks, Jutsu, and Secret Techniques.

BASIC COMMAND CHART

This allows you to see basic control commands.

ITEM STOCK

This allows you to equip items that you've obtained in Ultimate Road mode, etc.



Note: You cannot use these items in Iruka's Training mode or during a two-player VS. Duel mode.

RETURN TO MODE SELECT

This returns you to the game's Main Menu.

RETURN TO CHARACTER SELECT

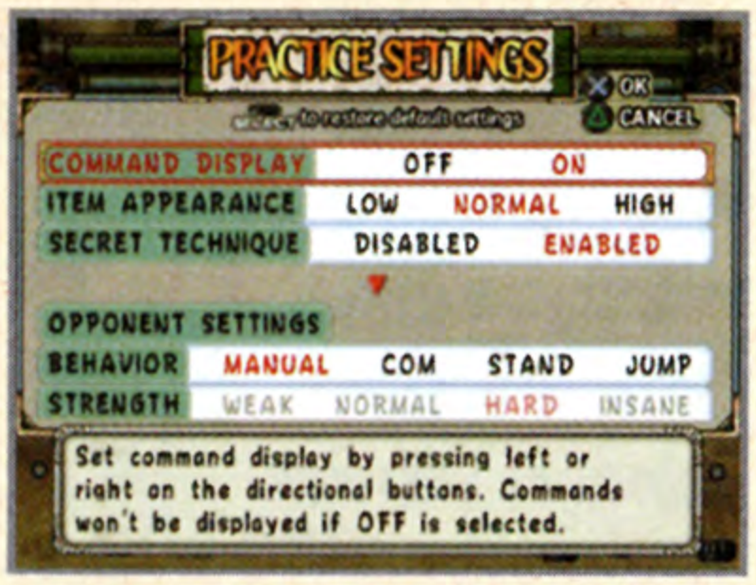
This returns you to the Character Selection Screen.

KANKURO

Kankuro is a novice ninja from the Village Hidden in the Sand. He hates smart-mouthed children. He uses a puppet called Crow as his ninja weapon and is the elder brother of Gaara.

IRUKA'S TRAINING

This mode allows you to practice using the commands. Select the character that you wish to practice with, and press the ⊗ button. Next, select the character you wish to battle against, and a stage. Note: See pages 19-20 for details.


PRACTICE SETTINGS
OK
CANCEL
COMMAND DISPLAY OFF ON
ITEM APPEARANCE LOW NORMAL HIGH
SECRET TECHNIQUE DISABLED ENABLED
OPPONENT SETTINGS
BEHAVIOR MANUAL COM STAND JUMP
STRENGTH WEAK NORMAL HARD INSANE
Set command display by pressing left or right on the directional buttons. Commands won't be displayed if OFF is selected.

PRACTICE SETTINGS

After selecting a map, you can press the ■ button to change the practice settings.

COMMAND DISPLAY

Turns the command display during practice on or off.

ITEM APPEARANCE

Allows you to choose between three settings for item appearance frequency.

SECRET TECHNIQUE

Allows you to turn Secret Techniques on or off.

OPPONENT SETTINGS

These settings change the way in which your opponent behaves.

BEHAVIOR: Changes behavior status

Manual: Control the opponent using a second controller.

Note: When training using the 2P controller, the 1P controller must be used.

COM: Let the computer control this character

Stand: The opponent will just stand

Jump: The opponent will sometimes jump

STRENGTH: Lets you choose between four settings for the computer-controlled character's strength

ATTACK: These settings change your opponent's attack patterns

OFF: The opponent will not attack at all

Single Hit: The opponent will only make single attacks

Combo: The opponent will use combo attacks

Flying Weapon: The opponent will use weapons

GUARD: Determines if the opponent will guard or not.

ACTION: Determines if the opponent will follow after the character or not.

THE SCREEN

HEALTH GAUGE

In practice mode, your health is regenerated soon after you are attacked. If you receive a series of attacks, you will not heal until the attacks are finished.

CHAKRA GAUGE

In practice mode, your chakra is always filled to Level 3.

Note: You cannot use Secret Techniques if they are turned off in the Practice Settings.

COMMAND DISPLAY

Pressed buttons are displayed here. When a technique is successfully performed, the technique name is displayed here as well.

COMPLETION

There is no time limit in Iruka's Training mode. To end this mode, select "Return to Mode Select" or "Return to Character Select" from the Pause Menu.

THE THIRD HOKAGE

This is the leader of the Village Hidden in the Leaves.
He is said to be stronger than even his predecessors.
He is the master of all techniques known in the village.

NARUTO'S HOUSE

VIEW ITEM

This mode allows you to view the items that you have collected.

VIEW FIGURES

Choose the figure you wish to view and press the ⊗ button.

LISTEN TO THE AUDIO COLLECTIONS

Select the music you wish to listen to or the character whose voice you wish to hear and press the ⊗ button.

VIEW NINJA INFO CARDS

Choose the card you wish to view and press the ⊗ button.

WATCH SECRET TECHNIQUES

Select the character whose Secret Technique you wish to view and press the ⊗ button.

VIEW CERTIFICATES

Select the certificate you wish to view and press the ⊗ button.

INPUT PASSWORD

On this page, you can input passwords obtained from advertisements, magazines, and other sources to earn things like money and Ninja Info Cards.

First, select an element and press the ⊗ button.

Next, select horary signs, inputting each in turn by pressing the ⊗ button.

ITACHI UCHIHA

Itachi is Sasuke's older brother, and along with him one of the survivors of the Uchiha clan. He is the inheritor of the Sharingan technique. Sasuke's revenge is closely associated with the destruction of the Uchiha family.

TANZAKU MARKET

Here you can use money to purchase items.

Note: You can view items that you've purchased in Naruto's House.

TANZAKU MARKET
Money 69386 Ryo
NEW Figure
NEW Video
NEW Voice
NEW Music
Ninja Info Cards
Guide Ninja
Press up or down on the directional buttons to select the type of item you want to buy.
● OK ● CANCEL

Select the type of item that you wish to purchase, and then your desired item, and press the ⊗ button.

Items that you've already bought are shown as "Sold Out."

TANZAKU MARKET
Money 68386 Ryo
Video - Naruto Uzumaki
Clone Jutsu
Shadow Clone Jutsu 500 Ryo
SOLD OUT
Press up or down on the directional buttons to select the item you want to buy.
● BUY ● CANCEL

GUIDE NINJA

You can purchase a different guide to provide explanations about the game.

Note: You can change the Guide Ninja settings under the Adjust Settings menu.

TANZAKU MARKET
Money 68386 Ryo
Guide Ninja
Genma Shiranui 50000 Ryo
Raido Namiashi 50000 Ryo
Kotetsu Hagane 50000 Ryo
Press up or down on the directional buttons to select the item you want to buy.
● BUY ● CANCEL

KISAME HOSHIGAKI

Kisame is wanted for arrest in the Land of Water for the crimes of murdering a general and operations aimed at overthrowing the government. He is listed in the records as an S-ranked criminal. He uses a giant sword named Samehada, and is one of the Seven Swordsmen of the Mist.

CREDITS

Original Story And Art
Masashi Kishimoto
Weekly SHONEN JUMP

Developed by:
CyberConnect2 Co., Ltd.

Produced by:
NAMCO BANDAI Games Inc.

Published by:
NAMCO BANDAI Games America Inc.

PRODUCTION

Director
Takahiro Sasanoi

Senior Product Manager
Atsushi Minowa

Associate Localization Producer
Nobuaki Taguchi

Localization Specialist
Andrew Davis

MARKETING & PR

Director of Marketing & PR
Todd Thorson

Marketing Consultant
Kim Morgan

Marketing Translator
Chiemi Kuroyanagi

PR Manager
Arne Cual-Pedroso

PR Specialist
Robert Cogburn

SALES

National Sales Manager
Brian Schorr

Channel Marketing Manager
Jae Chang

Channel Marketing Specialist
Ryan Chennault

PRODUCT SERVICES

Director of Product Services
Glen Cureton

Senior Operations Manager
Jennifer Tersigni

QUALITY ASSURANCE

Video / Product Coordinator
Daryle Tumacder

QA and Customer Support Manager
Chuck McFadden

QA Lead
Jhune De La Cruz

QA Assistant Lead
Damon Bernal

CQC Team
Y Pham
Shaun Woo
Leticia Duenas
Ken Mah
Geoff Tuttle

QA Testers
Luis Castillo
Abelina Villegas
Daniel Canton
John Van Osten
Josh Aguiar
Josh Graves
Steve Damron
Derek Williams
Eric Trimble
Ronald Nealy

Special Thanks To:
Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Garry Cole
In Joon Hwang
Wako Yokoyama
Masahiro Knittel
Shinsuke Mori
Moto Aida
Rob Ely
Janna Smith
Tom Usher Designs
Petrol
The Ant Farm
Beck Interactive

SUPERVISED BY

VIZ MEDIA, LLC
Weekly SHONEN JUMP/Shueisha Inc.

NARUTO: Ultimate Ninja software © 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. SHONEN JUMP and NARUTO are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S. and/or other countries. This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central American territories under license from VIZ Media, LLC. All other trademarks belong to their respective owners.

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level?
Having problems getting your game to work properly?
Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc.
using your web browser!

Simply go to livehelp.namco.com for more details.

Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
ATTN: Customer Service
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online:
www.namcobandaigames.com
Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY

NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge.

This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY

Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

⚠AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®2.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crise d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes ; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Evitez dejouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement d'utiliser la console si vous ressentez l'un des symptômes suivants : faiblesse, nausée ou sensation similaire de mal du virtuel ; gène ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou tout autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISIONS A RETROPROJECTION :

Ne raccordez pas votre console PlayStation®2 à une télévision à rétroprojection avant d'avoir consulté le manuel de l'utilisateur de votre télévision, à moins qu'il ne s'agisse d'une télévision de type LCD. Dans le cas contraire, vous pourriez endommager l'écran de votre télévision de manière irréversible.

PRECAUTIONS D'UTILISATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION®2 :

- Ce disque contient un logiciel destine au système de loisir interactif PlayStation®2 commercialisé dan les pays utilisant le système PAL.
- Veillez à ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide.
- Lorsque vousjouez pendant des périodes prolongées, assurez-vous de faire des pauses de temps à autre.
- Veillez à garder ce disque propre. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par ses bords et remettez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux et sec, en allant du centre au bord du disque. N'utilisez jamais de solvant ou de produit nettoyant abrasif.

SHONEN JUMP™

NARUTO

ULTIMATE NINJA 2

TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer 30

Installation.....31

Informations à l'écran.....32

Commandes du jeu.....33

Objets 41

Personnages supplémentaires.....42

Voie Ultime.....43

Affrontement.....46

Entraînement d'Iruka 49

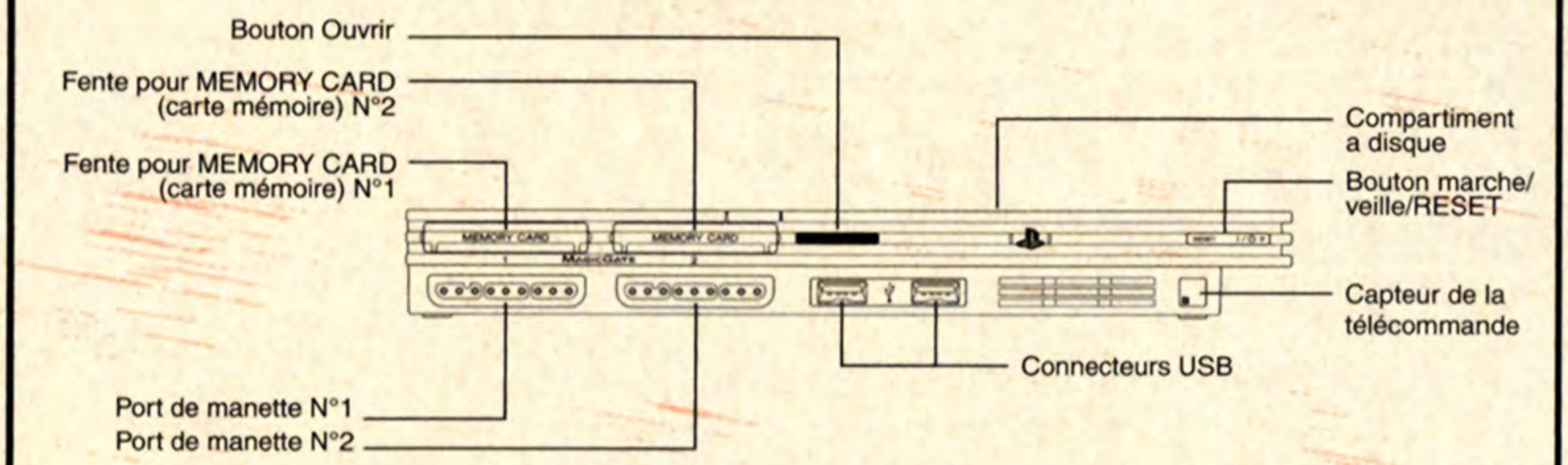
Maison de Naruto 50

Marché Tanzaku 51

Équipe de production 52

Garantie 53

POUR COMMENCER


Bouton Ouvrir
Fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°2
Fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1
Compartiment a disque
Bouton marche/ veille/RESET
Capteur de la télécommande
Connecteurs USB
Port de manette N°1
Port de manette N°2

Installez votre console de jeu PlayStation®2 selon les directives de son mode d'emploi. Assurez-vous que la console est sous tension (l'indicateur de mise sous tension/de réinitialisation/de veille est vert). Placez le disque **NARUTO™: Ultimate Ninja® 2** dans le lecteur de disque, l'étiquette vers le haut. Branchez les manettes de jeu et les autres périphériques tel qu'indiqué. Suivez les directives à l'écran et référez-vous à ce guide pour des renseignements concernant l'utilisation de ce logiciel.

CARTE MÉMOIRE (8 MB)(POUR PLAYSTATION®2)

Pour sauvegarder les réglages du jeu et vos parties, insérez une carte mémoire (8 MB)(pour PlayStation®2) dans la fente 1 pour CARTE MÉMOIRE de votre console PlayStation®2. Vous pouvez charger les données de parties sauvegardées à partir de la même carte mémoire ou de toute carte mémoire (8 MB)(pour PlayStation®2) contenant les données de parties sauvegardées précédemment.

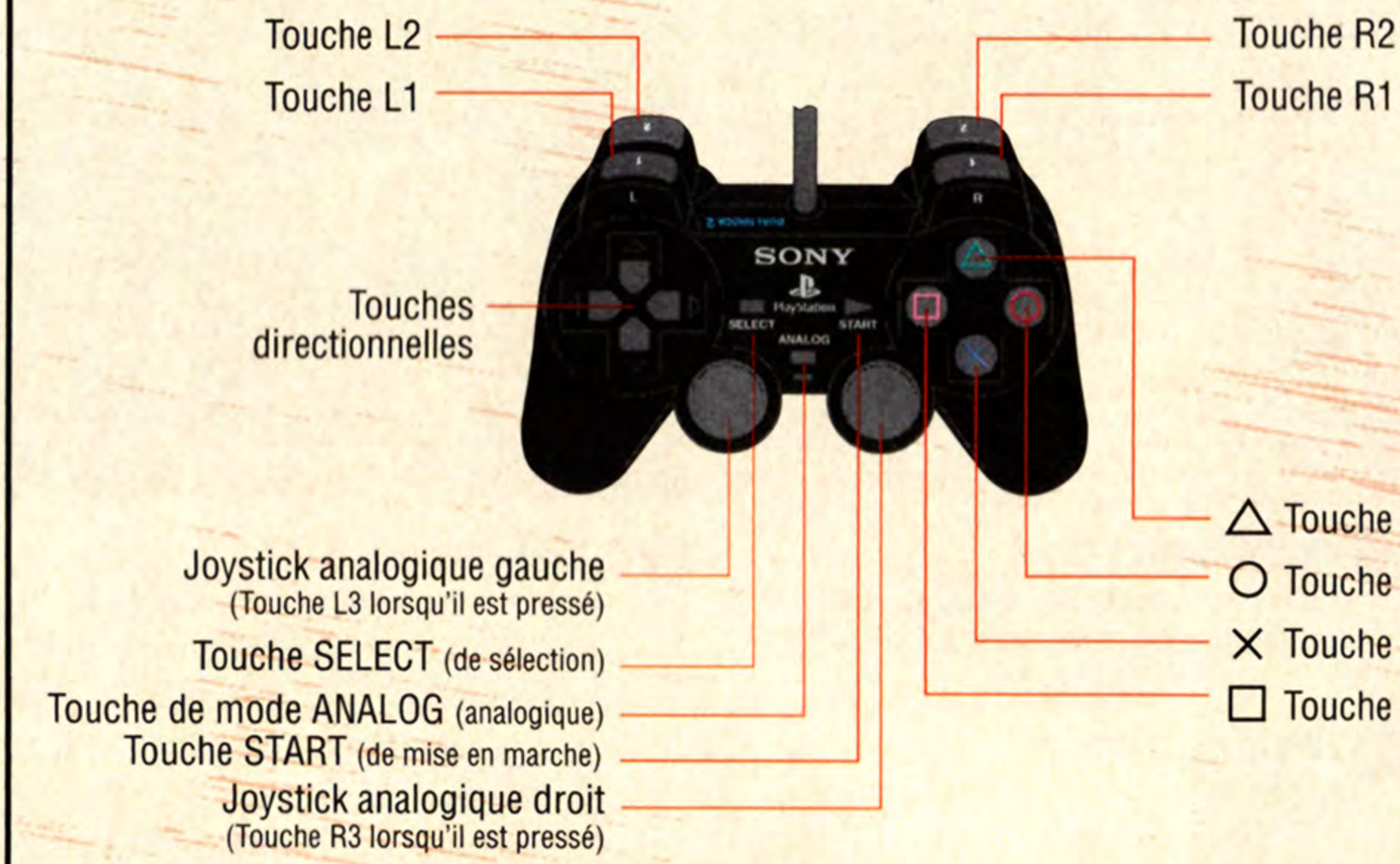
Étapes à suivre lors de la première sauvegarde

Un fichier pour les données sauvegardées de ce jeu sera créé dans votre carte mémoire (8 MB)(pour PlayStation®2). Insérez une carte mémoire (8 MB)(pour PlayStation®2) dans la fente 1 pour CARTE MÉMOIRE. Lorsque l'écran de confirmation « Create new NARUTO: Ultimate Ninja 2 data » apparaît, sélectionnez « Yes » et confirmez votre sélection avec le bouton ⊗.

Note : Le jeu ne fonctionne seulement qu'avec la fente 1 pour CARTE MÉMOIRE.

INSTALLATION

CONFIGURATION DE LA MANETTE ANALOGIQUE DUALSHOCK®2



FONCTIONS DE BASE DE LA MANETTE DE JEU

Bouton ◎ : Attaque

Bouton ⊗ : Sauter

Bouton △ : Préparer une technique secrète

Bouton □ : Utiliser un objet

Boutons directionnels (ou manche analogique gauche) : Bouger

Bouton START : Menu Pause

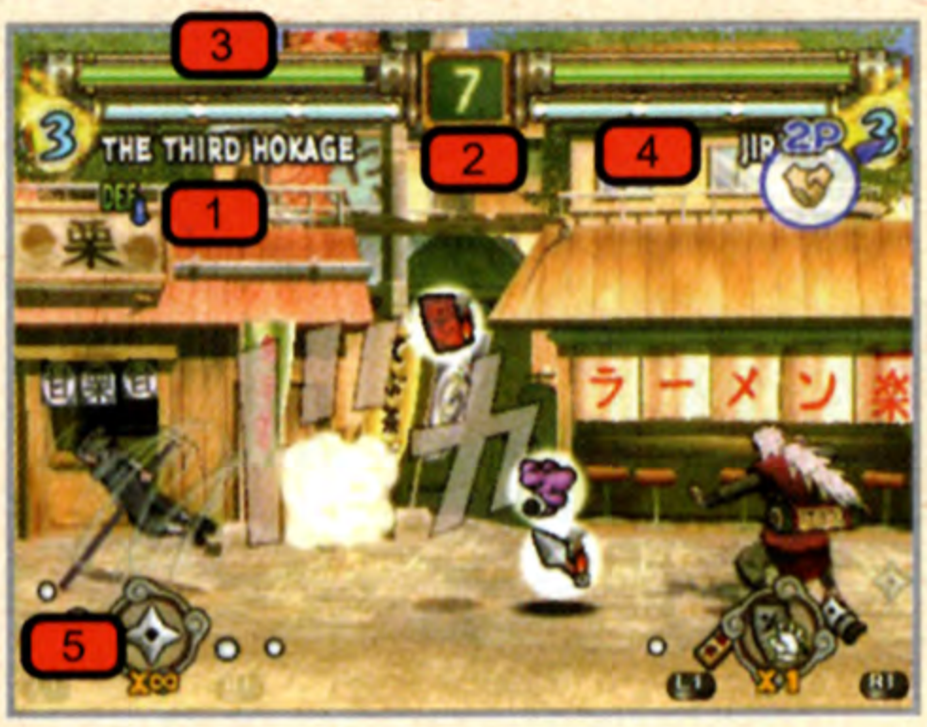
Bouton L1 / R1 : Faire défiler les objets

Bouton L2 / R2 : Parer

- Ce jeu fonctionne seulement avec une manette analogique DUALSHOCK®2. Nous ne pouvons vous garantir que d'autres types de manettes fonctionneront correctement.
- Vous devrez brancher une seconde manette de jeu analogique DUALSHOCK®2 dans le port de manette 2 pour jouer contre un adversaire en personne.
- Toutes les commandes autres que celles dans « Mode Select », « VS. Duel » ou « Iruka's Training » doivent être faites à l'aide de la manette analogique DUALSHOCK®2 qui est branchée au port de manette 1.
- Les réglages des boutons indiqués dans ce guide d'utilisation sont ceux des réglages par défaut. Vous pouvez modifier ces réglages lorsque le menu « Adjust Settings » est affiché ou sous la rubrique « Control Settings » du menu Pause (pendant les batailles).
- Les réglages de la fonction vibratoire de la manette analogique DUALSHOCK®2 peuvent être ajustés lorsque le menu « Adjust Settings » est affiché ou sous la rubrique « Control Settings » du menu Pause (pendant les batailles) en activant ou en désactivant la fonction vibratoire de la manette, quelle que soit la couleur du voyant lumineux indiquant le mode ou l'état de son affichage.
- Le jeu fonctionne toujours en mode analogique, tel qu'indiqué par la DEL rouge de vos manettes analogiques DUALSHOCK® ou DUALSHOCK®2. La manette de jeu est en mode analogique en tout temps.
- Toutes les opérations décrites dans ce guide d'utilisation sont effectuées à l'aide des boutons directionnels ou du manche analogique gauche.

INFORMATIONS À L'ÉCRAN

L'ÉCRAN DE COMBAT



1 CHANGEMENT D'ÉTAT
L'icône correspondant s'affiche à cet endroit si votre personnage change d'état.

2 LIMITE DE TEMPS
Montre le temps qu'il reste au combat.

3 JAUGE DE SANTÉ
Il s'agit de la vitalité de votre personnage.

4 JAUGE DE CHAKRA
Il s'agit de la quantité de chakra qu'a votre personnage. Une icône vous indique le niveau de Technique secrète que vous pouvez utiliser en fonction de la quantité de chakra que votre personnage possède.

5 OBJET UTILISABLE
Cette icône vous montre l'objet que vous avez sélectionné et combien vous en avez à votre disposition.

L'ÉCRAN DES TECHNIQUES SECRÈTES

1 TECHNIQUE SECRÈTE
Entrez les commandes nécessaires à l'utilisation de la Technique secrète plus rapidement que votre adversaire! Si votre personnage attaque, il peut éprouver sa Technique secrète. S'il se défend, il peut esquiver les coups pour éviter les blessures ou même contre-attaquer.

2 INDICATEUR DE DURÉE
Il s'agit du délai qui vous est accordé pour entrer les commandes nécessaires à l'utilisation de la Technique secrète du personnage. Vous devez entrer ces commandes plus rapidement que votre adversaire.

3 BARRE D'ASSERVISSEMENT
Cette barre indique quel personnage est en train de vaincre l'autre.

RÈGLES DE BASE

- ✘ Un personnage dont la jauge de santé tombe à zéro à l'intérieur du temps réglementaire perd le combat.
- ✘ Si les deux personnages meurent en même temps, il y a égalité. Le match prend fin si le temps s'écoule complètement.
- ✘ Au moment où le temps s'est écoulé, le personnage dont le niveau de la jauge de santé est le plus élevé est déclaré vainqueur.

COMMANDES DU JEU

SE DÉPLACER

Boutons directionnels (ou le manche analogique gauche)
Vous pouvez déplacer votre personnage vers la gauche ou vers la droite.

SAUTER

Bouton ⊗
Appuyez sur le bouton ⊗ et sur le bouton directionnel correspondant à la direction dans laquelle vous souhaitez que votre personnage saute.

DOUBLE SAUT

Bouton ⊗ (pendant un saut)
Cela permet à votre personnage de sauter plus haut et plus loin que s'il effectuait un saut normal.

DÉPLACEMENT RAPIDE

Appuyer deux fois sur le bouton ⊗
Cela vous permet de vous déplacer rapidement en direction de votre adversaire. Les kunaïs, les shurikens et les autres armes de base pouvant être tirées ne peuvent toucher votre personnage lorsqu'il attaque en chargeant. Remarque : Les armes que les personnages créent grâce à leurs compétences et les articles stockés qu'ils tirent peuvent toujours atteindre votre personnage.

SAUT ARRIÈRE

Bouton directionnel ← et appuyer deux fois sur le bouton ⊗
Vous pouvez sauter pour vous éloigner rapidement de votre adversaire en appuyant deux fois sur le bouton ⊗ en plus du bouton directionnel à l'opposé de votre rival.

NARUTO UZUMAKI

Le rêve de Naruto est de devenir le Hokage du village et, par le fait même, le plus grand ninja de tous les temps. Il déteste perdre et ne mâche pas ses mots. Même s'il est petit, l'esprit du Renard à neuf queues est scellé en lui. Bien qu'il ne le sache pas, il a la possibilité de devenir incroyablement puissant.

COMMANDES DU JEU

DÉPLACEMENTS (suite)

CHANGER DE PLAN

Bouton directionnel ↑ et bouton ⊗ pour passer au plan éloigné

Bouton directionnel ↓ et bouton ⊗ pour passer au plan rapproché

Cela vous permet de choisir dans quel plan vous vous battrez en passant du plan rapproché au plan éloigné et vice-versa.

COURIR SUR LES MURS

Courez en direction d'un mur et ne vous arrêtez pas, vous pouvez courir sur les murs.

MARCHER SUR L'EAU

Votre personnage peut marcher sur l'eau même si cette action consomme du chakra. Il tombera et se blessera si la jauge de chakra se vide complètement.

SASUKE UCHIHA

Sasuke est l'héritier d'une famille Uchiha d'élite du village. Son talent et ses sens sont énigmatiques. Il est calme et serein et accroît sa puissance sans faire de vagues afin de pouvoir vaincre son frère aîné, Itachi, qui a détruit le clan Uchiha.

ATTAQUER

ATTAQUES ET ATTAQUES COMBINÉES

Vous pouvez lancer une attaque combinée en appuyant rapidement sur le bouton ◉ ou en faisant de même avec l'un des boutons directionnels. Votre personnage déclenchera une attaque combinée si vous entrez la séquence de boutons appropriée. Jetez un coup d'œil au menu Pause (page 48) pour des détails.

ATTAQUES PRÉCIPITÉES

Vous pouvez exécuter des Attaques précipitées afin de contre-attaquer sauf lorsqu'il s'agit d'armes projetées. Voir le menu Pause (page 48) pour des détails. Remarque : Certains personnages ne sont pas en mesure d'exécuter des attaques précipitées.

JUTSU

Bouton directionnel ↑↑ et bouton ◉
Bouton directionnel ↓↓ et bouton ◉

Le chakra est requis afin de pouvoir lancer une attaque spéciale.

PROJETER AU SOL

Bouton directionnel ← et bouton ◉ (du côté du joueur 1)
Bouton directionnel → et bouton ◉ (du côté du joueur 2)

Votre personnage saisira son adversaire et le projettera au sol. Remarque : Vous pouvez également vous servir de cette technique lorsque les deux personnages sautent dans les airs.

ROCK LEE

Lee ne maîtrise pas très bien les arts du ninjutsu et du genjutsu. Cependant, ses efforts constants lui permettent d'utiliser le puissant art du taijutsu pour combattre. Il semble ne rien faire à moitié, que ce soit pour sa coupe de cheveux, l'épaisseur de ses sourcils ou pour montrer son respect à son maître. Il a un faible pour Sakura.

COMMANDES DU JEU

COUP SUPPLÉMENTAIRE

Bouton directionnel dans la direction où le personnage que vous avez mis hors combat se trouve + bouton ◉

COUP SUPPLÉMENTAIRE APRÈS AVOIR PROJETÉ UN RIVAL AU SOL

Bouton directionnel dans la direction que vous avez projeté votre adversaire + bouton ◉

Ces attaques permettent à votre personnage d'atterrir derrière un personnage qu'il vient tout juste de projeter au sol et de lancer une attaque supplémentaire.

CONTRE-ATTAQUE D'UN COUP SUPPLÉMENTAIRE LORSQU'UN ADVERSAIRE VOUS A PROJETÉ AU SOL

Bouton directionnel dans la direction où vous avez atterri + bouton ◉

Permettra à votre personnage d'apparaître instantanément derrière le personnage qui l'a projeté au sol et de contre-attaquer.

MOUVEMENT OFFENSIF DE CONTRE-ATTAQUE DU MOUVEMENT SUPPLÉMENTAIRE D'UN PERSONNAGE PROJETÉ AU SOL

Bouton directionnel dans la direction que vous a projeté votre adversaire + bouton ◉

Votre personnage apparaîtra instantanément derrière un adversaire qui vient de contre-attaquer pour lancer un mouvement offensif contre lui ensuite.

- **Lorsque vous avez projeté un rival au sol…**
  Appuyez sur le bouton directionnel dans la direction où vous l'avez projeté + bouton ◉
- **Lorsqu'on vous a projeté au sol…**
  Appuyez sur le bouton directionnel dans la direction où on vous a projeté + bouton ◉

  Le dernier qui réussit à contre-attaquer blessera son adversaire.

TECHNIQUES SECRÈTES

Bouton △, bouton◎

Votre personnage laisse échapper du chakra chaque fois que vous appuyez sur le bouton △, lequel enveloppe son corps et peut être utilisé pour faire appel à des Techniques secrètes. Une Technique secrète est utilisée lorsque le corps de votre personnage est entouré d'une aura et que vous portez un coup à votre rival en appuyant sur le bouton ◎.

Remarque : Les personnages qui ne possèdent aucune Technique secrète peuvent également laisser échapper du chakra pour accroître temporairement leur puissance d'attaque ou créer d'autres effets spéciaux.

Bouton △, bouton ◎ = Technique secrète de niveau 1 (rouge)
Bouton △, bouton △, bouton ◎ = Technique secrète de niveau 2 (mauve)
Bouton △, bouton △, bouton △, bouton ◎ = Technique secrète de niveau 3 (bleue)

UTILISER LA TECHNIQUE SECRÈTE

ATTAQUANT

Amélioration des techniques secrètes
Tant et aussi longtemps que votre adversaire ne contre-attaque pas, vous pourrez continuer à porter des coups qui deviendront de plus en plus puissants.

Barre d'asservissement
Cette jauge pointe vers le nom du personnage qui a l'avantage sur l'autre.

Indicateur de durée
Il indique le temps que vous avez pour entrer la séquence de boutons liée à la Technique secrète.

DÉFENSEUR

Diminuer les risques de blessures
Si vous réussissez à entrer les commandes plus rapidement que votre assaillant, vous pourrez réduire la gravité des blessures que subi votre personnage. Si vous réussissez à remplir la Barre d'asservissement jusqu'au point vert situé du côté du nom de votre adversaire, cela mettra fin à sa Technique secrète.

Manche analogique gauche ou droit
Faites pivoter le manche analogique gauche ou droit plus souvent que votre adversaire avant que la limite de temps ne soit atteinte.

Appuyer sur le bouton
Appuyez sur le bouton affiché à l'écran plus souvent que votre adversaire à l'intérieur du délai imparti.

La Technique secrète se poursuivra lorsque le joueur qui attaque réussit à entrer les commandes requises.
Remarque : Selon le personnage choisi, les Techniques secrètes peuvent compter de deux à quatre étapes. Même si l'affichage à l'écran ne change pas lorsqu'un personnage réussit à faire passer sa Technique secrète à son plus haut niveau, les blessures occasionnées à votre adversaire seront plus importantes si vous entrez correctement les commandes.

Entrée de commandes
Appuyez sur les boutons dans l'ordre affiché à l'écran à l'intérieur du délai imparti.

COMMANDES DU JEU

CHANGEMENTS D'ÉTAT SPÉCIAUX

Les personnages arrivent parfois à passer à un état spécial après certaines attaques. Lorsqu'un tel changement survient, une icône comme celles qui suivent apparaîtra sous la jauge de chakra.

SHARINGAN (Sasuke, Kakashi)
Pendant un certain temps, le personnage peut prendre la forme de son adversaire et utiliser ses attaques, à l'exception des techniques secrètes et certains jutsus). Remarque : Certains personnages ne peuvent être imités (Gaara, etc.).

NEUF QUEUES (Naruto)

Pendant un certain temps, la puissance d'attaque du personnage est accrue et son niveau de chakra est au maximum. Toutefois, il n'est pas en mesure d'utiliser ses Techniques secrètes. De plus, le chakra du personnage tombera à zéro au moment où cet effet se dissipe.

OUVERTURE DES HUIT PORTES (Lee)

MARQUE DE MALÉDICTION (Sasuke)

BYAKUGAN (Neji, Hinata)
Pendant un certain temps, la vitesse du personnage se trouve accrue tout comme le rythme auquel il récupère son chakra. Le niveau de chakra des personnages qui assaillent sera également réduit.

EXPANSION (Choji)
Le corps du personnage sera plus imposant pendant un certain temps. Cela lui permettra d'accroître sa puissance d'attaque.

TSUKUYOMI (Itachi)
Les mouvements de l'adversaire sont plus lents pendant un certain temps.

MODE « ULTIMATE »
Les personnages qui ne connaissent pas de changement d'état verront leur puissance d'attaque accrue pendant un certain temps.

GAARA

Gaara trimbale toujours une grande gourde sur lui et ses yeux froids laissent entrevoir l'incroyable force dont il est capable.

SE DÉFENDRE

PARER

Bouton L2 / bouton R2

TECHNIQUE DE SUBSTITUTION

Parer un coup dès que votre adversaire s'élance

Vous pouvez utiliser une Technique de substitution (*Substitution Jutsu*) en appuyant sur les boutons L2 ou R2 afin d'éviter toute blessure occasionnée par le coup porter par votre adversaire. De plus, vous pouvez apparaître instantanément derrière votre assaillant. L'utilisation d'une Technique de substitution vous permettra d'épuiser une certaine quantité de chakra.

REBOND

Appuyer sur le bouton ⊗ au moment où vous touchez le sol après avoir été projeté par terre

Cette technique vous permettra d'éviter les blessures causées par votre chute.

PERCER LA DÉFENSIVE

Bouton directionnel ↓ et bouton ◉

Attaquez-vous aux jambes pour percer la défensive d'un personnage.

SHIKAMARU NARA

Shikamaru est une recrue qui a commencé son entraînement pour devenir un ninja en même temps que Naruto. Il est évident, d'après son attitude, qu'il est fainéant et manque de motivation. Toutefois, il a un impressionnant quotient intellectuel de 200.

COMMANDES DU JEU

RÉTABLISSEMENT DU CHAKRA

POUR RÉTABLIR LA QUANTITÉ DE CHAKRA

Maintenir le bouton directionnel ⬇ enfoncé

Votre jauge de chakra se remplira tant et aussi longtemps que vous tenez le bouton directionnel ⬇ enfoncé. Soyez prudent! Vous ne pouvez pas vous défendre lorsque vous faites ceci.

RÉTABLISSEMENT DU CHAKRA À L'AIDE DES BOULES DE CHAKRA

Les boules de chakra apparaîtront parfois lorsque vous renversez un adversaire ou que vous tombez près d'eux après avoir été projeté au sol. Vous obtiendrez une certaine quantité de chakra en les ramassant. Remarque : Les boules de chakra peuvent également prendre la forme d'objets.

RÉTABLISSEMENT DU CHAKRA À L'AIDE DES OBJETS REÇUS DES PERSONNAGES DE SOUTIEN

Vous pouvez également récupérer du charkra en cueillant les objets qui vous sont remis par les personnages de soutien. Il est aussi possible de récupérer une certaine quantité de chakra en volant les objets régénérateurs de chakra de vos assaillants.

MOQUERIE

Maintenir le bouton directionnel ⬆ enfoncé

Cette commande vous permettra de tourner votre adversaire en ridicule. Vous pourrez ainsi récupérer une petite quantité de vitalité selon le personnage que vous choisissez. Soyez prudent! Vous ne pouvez pas vous défendre lorsque vous faites ceci.

SAKURA HARUNO

Sakura est une femme ninja qui possède un savoir et une mémoire exceptionnels. Elle est follement amoureuse de Sasuke. Elle cache sa vraie nature au fond d'elle-même.

OBJETS

OBJETS

Les objets apparaissent lorsque l'une ou l'autre des actions suivantes survient :

1. **En détruisant les objets présents dans le décor**
2. **Lorsqu'un personnage de soutien fait son apparition**
3. **Les boules de chakra apparaissent lorsque vous projetez votre adversaire au sol**

TYPES D'OBJETS

Ce jeu compte deux types d'objets : ceux qui sont activés dès qu'ils sont cueillis et ceux qui doivent être sélectionnés après avoir été ramassés. Certains objets ont des effets comme ralentir votre adversaire si vous lui tirez dessus ou vous rend plus rapide selon l'usage que vous en faites.

UTILISATION DES OBJETS

Utilisez les boutons L1 ou R1 pour passer d'un objet à l'autre et appuyez sur le bouton ■ pour utiliser l'objet souhaité. Le nombre d'objets qu'il vous reste est indiqué sous l'icône correspondant à l'objet utilisé.

OBJETS TIRÉS

Les objets projetables avec lesquels vous commencez généralement la partie, autres que le kunaï ou le shuriken, ne peuvent être utilisées contre les adversaires qui se trouvent sur un autre plan que le vôtre. Ces objets ne pourront être utilisés puisque votre adversaire se trouve sur un autre plan et vous pourrez voir les mots « No use » (utilisation impossible) près d'eux.

KAKASHI HATAKE

Bien connu sous le nom de « Sharingan Kakashi », Kakashi est un Jonin du Village caché des feuilles. De tempérament généralement froid, il cache ses émotions profondément en lui. Tous les gens du village reconnaissent son talent et il possède une commande équilibrée du ninjutsu, du genjutsu et du taijutsu.

PERSONNAGES SUPPLÉMENTAIRES

PERSONNAGES DE SOUTIEN

Chaque personnage principal est entouré d'un personnage de soutien qui lui apporte son aide en lui donnant les objets lors des combats. L'utilisation de ces objets de soutien peuvent vous permettre de faire usage de diverses attaques à l'endroit de votre adversaire. Une fenêtre s'ouvrira sous la jauge de chakra pour vous annoncer la venue d'un personnage de soutien.

LIEUX D'ARRIVÉE

Les personnages de soutien feront leur arrivée dans le plan libre et quitteront le décor après un moment. Vous pouvez attaquer le personnage de soutien de votre assaillant pour le chasser du niveau et l'empêcher de revenir pendant un certain temps.

RECEVOIR DES OBJETS

Une icône s'affichera au-dessus de la tête du personnage de soutien pour vous montrer l'objet que vous pouvez obtenir. Approchez-vous du personnage de soutien pour qu'il vous lance l'objet et que vous l'attrapiez.

Remarque : Les personnages principaux peuvent devenir des personnages de soutien et vice versa en s'affrontant à plusieurs reprises en mode « VS. Duel ».

PERSONNAGES NUISIBLES

Si vous restez trop longtemps dans le même plan d'un niveau, un personnage nuisible fera son apparition. Le personnage nuisible deviendra agressif et se lancera à l'assaut des deux combattants si vous l'attaquez.

VOIE ULTIME

Dans ce mode, vous vous aventurerez dans le monde de NARUTO tout en cueillant des points de perfectionnement pour accroître la puissance de votre personnage.

MARCHER

Utilisez les boutons directionnels ou le manche analogique gauche pour déplacer votre personnage. Remarque : Appuyez sur le bouton R1 tout en appuyant sur un bouton directionnel ou en poussant le manche analogique pour courir.

Vous pouvez passer à la région suivante en suivant ces indications.

CHANGER DE DÉCOR

Vous pouvez vous rendre à certains endroits en les sélectionnant dans une liste. Sélectionnez l'endroit où vous souhaitez vous rendre et appuyez sur le bouton ⊗.

PARLER

Une icône apparaîtra au-dessus de la tête de certains personnages présents sur la carte des lieux lorsque vous vous en approchez. Vous pouvez appuyer sur le bouton ⊗ pour discuter avec eux.

KIBA INUZUKA

Kiba est un personnage violent et turbulent. Il se promène toujours en compagnie de son chien ninja Akamaru et nos deux amis entretiennent des liens étroits. Il se spécialise dans l'art de l'attaque combinée avec Akamaru.

VOIE ULTIME

Vous pouvez également passer d'un menu à l'autre à l'aide du bouton ◉. Vous pouvez utiliser les boutons directionnels pour changer les techniques que vous utilisez pendant les combats.

Vous pouvez obtenir des points de perfectionnement et de nouvelles techniques pendant des événements, en jouant à des mini-jeux ou en complétant des missions.

Appuyez sur le bouton ⊗ pour confirmer vos choix lorsque vous avez terminé de personnaliser votre personnage.

MISSIONS

Vous devez satisfaire certaines conditions pendant les combats dans ce mode de jeu. Vous pouvez gagner des points de perfectionnement et de l'argent.

CHOIX DE LA MISSION

Sélectionnez d'abord le rang de la mission que vous souhaitez accomplir et appuyez sur le bouton ⊗. Une liste des missions accessibles sera affichée par la suite en plus du nombre de fois où vous l'avez tentée et du nombre de fois où vous l'avez réussie. Sélectionnez la mission que vous souhaitez faire et les détails au sujet de cette dernière ainsi que les conditions que vous devez remplir s'afficheront ensuite. Vous pouvez sélectionner « Unlimited Missions » pour participer à une mission dont les conditions sont aléatoires.

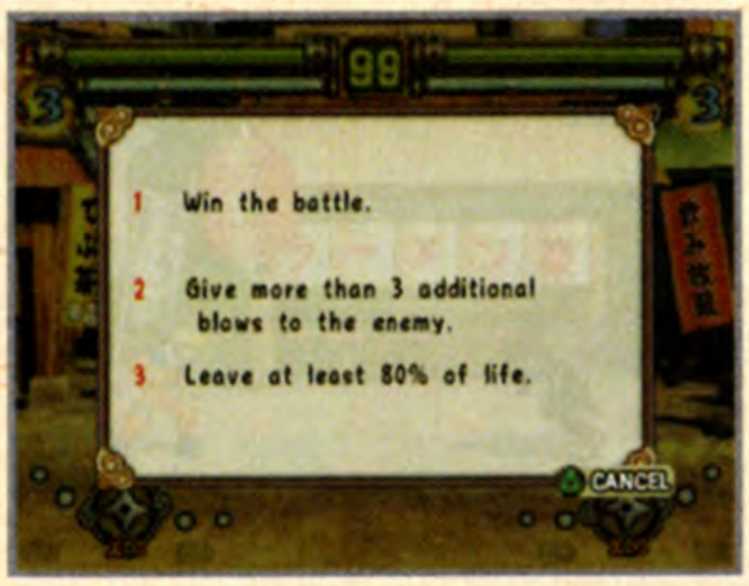
Remarque : Vous n'aurez pas à combattre dans la plupart des missions de rang « S » qui sont là à titre de renseignements seulement.

LE MENU PAUSE (pendant les missions)

Appuyez sur le bouton START au cours des combats pour ouvrir le menu « Pause ».

MISSION CONDITIONS (CONDITIONS DE LA MISSION)

Cette option vous permet de jeter un coup d'œil aux conditions de la tâche à accomplir.



MISSION ACCOMPLISHED (MISSION ACCOMPLIE)

Le message « Mission Accomplished » s'affiche lorsque le combat est terminé. La mission est un succès si vous satisfaites toutes les exigences de la mission et on vous accordera des récompenses et des points pour avoir réussi.

HOUSE (MAISON)

Sélectionnez cette option pour passer au mode « Naruto's House » dans lequel vous pouvez jeter un coup d'œil aux objets à collectionner, etc.

SAVE (SAUVEGARDER)

Cette option vous permet de sauvegarder des données de jeu.

MINI-JEUX

Les mini-jeux commencent parfois suite à un événement dans le jeu. Si vous les réussissez, vous pouvez obtenir des objets et de l'argent.

TREE CLIMBING (GRIMPER DANS L'ARBRE)

Dans ce jeu, vous devez grimper dans un arbre géant en évitant les branches ainsi que d'autres obstacles. Gardez l'œil ouvert pour trouver les objets qui vous permettront de vous rendre au sommet plus rapidement.

SLOT MACHINE (MACHINE À SOUS)

Achetez des médailles pour jouer aux machines à sous. Vous pouvez échanger les médailles que vous gagnez contre de l'argent. Utilisez le bouton directionnel ⬇ (ou le manche analogique gauche vers le bas) pour tourner les roues et appuyez sur les boutons □, △, et ○ pour les arrêter. Remarque : Pour quitter la machine à sous, appuyez sur le bouton START pour ouvrir le menu et sélectionnez « Yes ».

Vous pouvez découvrir d'autres mini-jeux.

KABUTO YAKUSHI

On a envoyé Kabuto au Village caché des feuilles en tant que ninja pour l'infiltrer et apporter les informations à Orochimaru. Il travaille clandestinement pour Orochimaru dont il est le bras droit.

AFFRONTEMENT

Dans ce mode, vous pouvez choisir n'importe quel personnage pour combattre.

SÉLECTIONNER LE PERSONNAGE PRINCIPAL ET LE PERSONNAGE DE SOUTIEN

Sélectionnez le personnage avec lequel vous souhaitez jouer et appuyez sur le bouton ⊗. Ensuite, sélectionnez un personnage de soutien et le personnage que vous souhaitez affronter.

Remarque : Appuyez sur le bouton △ pour afficher le menu de sélection du mode de combat (*Battle Mode Selection Menu*).

Remarque : Le point d'interrogation « ? » signifie que le personnage principal ou le personnage secondaire ne peut être choisi.

Débrouillez-vous bien et vous serez en mesure de les sélectionner plus tard au cours du jeu.

Bouton L1 : CHOISIR UN PERSONNAGE PERSONNALISÉ

Cette option vous permet de sélectionner les personnages que vous avez personnalisés en mode « Ultimate Road ». Sélectionnez d'abord le personnage que vous souhaitez utiliser et appuyez sur le bouton L1 pour afficher les paramètres du personnage et sélectionner ensuite le personnage perfectionné. Appuyez sur le bouton ⊗ pour confirmer. Les techniques choisies pour ce personnage seront affichés au bas de l'écran.

Remarque : Vous n'avez pas à appuyer sur le bouton L1 pour sélectionner un personnage personnalisé en mode « Ultimate Road ».

Bouton R1 : SÉLECTIONNER LA COULEUR

Vous pouvez choisir l'une des trois couleurs proposées pour votre personnage.

JIRAIYA

Il est l'un des légendaires Sannin, entraîné par le Troisième Hokage lui-même. Il s'est enfui du village mais possède toutefois de grandes habiletés de meneur et a aidé à entraîner le légendaire Quatrième Hokage. Naruto est maintenant son disciple.

Bouton ▣ : AFFICHER LE TABLEAU DES AFFRONTEMENTS

Sélectionnez un personnage et appuyez sur le bouton ▣ pour afficher un tableau montrant le nombre de fois où un personnage s'est mesuré à un autre dans le jeu. Remarque : Lorsque deux personnages se sont affrontés au moins trois fois, ils peuvent servir de personnage de soutien l'un pour l'autre.

SELECT MAP (SÉLECTION DE LA CARTE)

Sélectionnez le niveau dans lequel vous souhaitez jouer et appuyez sur le bouton ⊗ pour poursuivre. Vous pouvez également appuyer sur le bouton ◉ pour qu'un niveau soit choisi au hasard.

BATTLE SETTINGS (RÉGLAGES DE COMBAT)

Appuyez sur le bouton ▣ pour modifier les réglages de combat après avoir choisi un niveau.

- **Durée du combat (*Battle time*) :** Les combats peuvent durer dix secondes ou indéfiniment, à votre choix.
- **Apparition des objets (*Item appearance*) :** Vous pouvez modifier la fréquence à laquelle les objets apparaissent.
- **Personnage de soutien (*Support character*) :** Déterminez si les personnages de soutien doivent se présenter ou non.
- **Personnage nuisible (*Pest character*) :** Déterminez si les personnages nuisibles doivent apparaître ou non.
- **Chakra :** Les personnages peuvent avoir une quantité illimitée de chakra, à vous de décider.
- **Techniques secrètes (*Secret Techniques*) :** Vous pouvez désactiver l'utilisation des techniques secrètes.
- **Handicap :** Plus il y a de signes rouges, plus le joueur 1 est puissant. Plus il y a de signes bleus, plus le joueur 2 est puissant.

TEMARI

Temari est une ninja recrue du Village caché dans le sable. Elle utilise un puissant ventilateur comme arme et est la sœur aînée de Gaara.

AFFRONTEMENT

LE MENU « PAUSE »

Appuyez sur le bouton START pendant un combat pour ouvrir le menu « Pause », lequel vous permettra de choisir l'une des options suivantes :

CONFIGURATION DES BOUTONS

Cette option vous permet de modifier la configuration des boutons et d'activer ou de désactiver la fonction vibratoire.

TABLEAU DES COMMANDES DU JOUEUR 1 (JOUEUR 2)

Cette option vous permet de jeter un coup d'œil aux commandes liées aux attaques combinées, aux Jutsus et aux Techniques secrètes du personnage que vous avez sélectionné.

TABLEAU DES COMMANDES DE BASE

Utilisez cette option pour jeter un coup d'œil aux commandes de base.

STOCK EN INVENTAIRE

Cela vous permet de munir votre personnage des objets que vous avez acquis en mode « Ultimate Road », etc.

Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser ces objets en mode « Iruka's Training » ou pendant une partie à deux joueurs en mode « VS. Duel ».

REVENIR AU MODE DE SÉLECTION

Cela vous permet de revenir au menu principal du jeu.

REVENIR À LA SÉLECTION DU PERSONNAGE

Cette option vous permet de revenir à l'écran de sélection du personnage.

KANKURO

Kankuro est un ninja débutant du Village caché dans le sable. Il déteste les jeunes je-sais-tout. Il se sert d'une marionnette nommée Crow comme arme de ninja et est le frère aîné de Gaara.

ENTRÂÎNEMENT D'IRUKA

Ce mode vous permet de vous familiariser avec les commandes. Sélectionnez le personnage avec lequel vous souhaitez participer à l'entraînement et appuyez sur le bouton ⊗. Ensuite, sélectionnez le personnage auquel vous souhaitez vous mesurer ainsi qu'un niveau.
Remarque : Voir les pages 25 et 26 pour les détails.

PRACTICE SETTINGS
OK
CANCEL
COMMAND DISPLAY OFF ON
ITEM APPEARANCE LOW NORMAL HIGH
SECRET TECHNIQUE DISABLED ENABLED
OPPONENT SETTINGS
BEHAVIOR MANUAL COM STAND JUMP
STRENGTH WEAK NORMAL HARD INSANE
Set command display by pressing left or right on the directional buttons. Commands won't be displayed if OFF is selected.

PRACTICE SETTINGS (RÉGLAGES DE L'ENTRAÎNEMENT)

Vous pouvez appuyer sur le bouton ▣ afin de modifier les réglages de l'entraînement après avoir sélectionné un décor.

COMMAND DISPLAY (AFFICHAGE DES COMMANDES)

Activez ou désactivez l'affichage des commandes à l'écran pendant l'entraînement.

ITEM APPEARANCE (APPARITION DES OBJETS)

Cette option vous permet de faire votre choix parmi trois réglages d'apparition des objets.

SECRET TECHNIQUES (TECHNIQUE SECRÈTE)

Activez ou désactivez les Techniques secrètes.

OPPONENT SETTINGS (RÉGLAGES LIÉS À L'ADVERSAIRE)

Ces réglages vous permettent de modifier la façon dont se comporte votre adversaire.

L'ÉCRAN DE JEU

JAUGE DE SANTÉ

En mode d'entraînement, votre jauge de santé se rétablit peu de temps après votre attaque. Si vous essuyez plusieurs coups consécutifs, votre personnage ne pourra pas guérir tant et aussi longtemps que son adversaire lui porte des coups.

JAUGE DE CHAKRA

Votre jauge de chakra est toujours remplie jusqu'au niveau 3 en mode d'entraînement.

Remarque : Vous ne pouvez pas utiliser les Techniques secrètes si elles sont désactivées dans les réglages de l'entraînement (*Practice Settings*).

AFFICHAGE DES COMMANDES

Les boutons enfoncés s'affichent à cet endroit. Au moment où vous réussissez à exécuter une technique, son nom s'affiche également à cet endroit.

ACHÈVEMENT

Il n'y a aucune limite de temps en mode « Iruka's Training ». Sélectionnez « Return to Mode Select » (Revenir à la sélection du mode) ou « Return to Character Select" (Revenir à la sélection du personnage) à partir du menu Pause pour quitter ce mode.

MAISON DE NARUTO

VOIR LES OBJETS

Ce mode vous permet de voir les objets que vous avez amassés.

VIEW FIGURES (VOIR LES ILLUSTRATIONS)

Sélectionnez l'illustration que vous souhaitez regarder et appuyez sur le bouton ⊗.

LISTEN TO THE AUDIO COLLECTIONS (CONSULTER LA GALERIE AUDIO)

Sélectionnez la mélodie que vous souhaitez écouter ou la voix du personnage que vous souhaitez entendre et appuyez sur le bouton ⊗.

VIEW NINJA INFO CARDS (VOIR LES CARTES D'INFORMATIONS NINJAS)

Sélectionnez la carte que vous souhaitez voir et appuyez sur le bouton ⊗.

WATCH SECRET TECHNIQUES (VOIR LES TECHNIQUES SECRÈTES)

Sélectionnez le personnage dont vous souhaitez voir la Technique secrète et appuyez sur le bouton ⊗.

VIEW CERTIFICATES (VOIR LES CERTIFICATS)

Sélectionnez le certificat que vous souhaitez voir et appuyez sur le bouton ⊗.

INPUT PASSWORD (INSCRIRE UN MOT DE PASSE)

Vous pouvez inscrire des mots de passe que vous avez obtenus en consultant des publicités, des magazines ou d'autres sources sur cette page afin d'obtenir des choses comme de l'argent ou des Cartes d'informations ninjas.

Premièrement, sélectionnez un élément et appuyez sur le bouton ⊗. Ensuite, mettez les signes astrologiques chinois dans l'ordre requis en appuyant sur le bouton ⊗.

ITACHI UCHIHA

Itachi est le frère aîné de Sasuke. Ils sont les seuls survivants du clan Uchiha. Il a hérité de la technique du Sharingan. La revanche de Sasuke est intimement liée à l'anéantissement de la famille Uchiha.

MARCHÉ TANZAKU

Vous pouvez utiliser de l'argent ici pour acheter des articles.

Remarque : Vous pouvez voir les articles que vous avez achetés à la maison de Naruto.

Sélectionnez le type d'article que vous souhaitez acheter et ensuite l'article que vous voulez; appuyez sur le bouton ⊗ pour le sélectionner.

TANZAKU MARKET
Money 68386 Ryo
Video - Naruto Uzumaki
Clone Jutsu
Shadow Clone Jutsu 500 Ryo
SOLD OUT
Press up or down on the directional buttons to select the item you want to buy.
BUY CANCEL

Les articles que vous avez déjà achetés sont présentés avec la mention « Sold Out » (Vendu).

GUIDE NINJA

Vous pouvez acheter un autre guide pour obtenir des explications à propos de ce jeu.

Remarque : Vous pouvez modifier les réglages du Guide Ninja à l'aide du menu « Adjust Settings » (menu d'ajustement des réglages).

TANZAKU MARKET
Money 68386 Ryo
Guide Ninja
Genma Shiranui 50000 Ryo
Raido Namiashi 50000 Ryo
Kotetsu Hagane 50000 Ryo
Press up or down on the directional buttons to select the item you want to buy.
BUY CANCEL

KISAME HOSHIGAKI

Kisame est recherché dans le Pays de l'Eau pour l'assasinat d'un général et ses manigances pour faire tomber le gouvernement. Il est fiché dans les dossiers comme un criminel de rang « S ». Il utilise un sabre gigantesque nommé Samehada et il est l'un des Sept sabreurs de la brume.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

Histoire originale et illustrations
Masashi Kishimoto
Hebdomadaire SHONEN JUMP

Développé par :
CyberConnect2 Co., Ltd.

Produit par :
NAMCO BANDAI Games Inc.

Publié par :
NAMCO BANDAI Games America Inc.

PRODUCTION

Directeur
Takahiro Sasanoi

Gestionnaire principal du produit
Atsushi Minowa

Producteur adjoint de la localisation
Nobuaki Taguchi

Spécialiste de la localisation
Andrew Davis

MARKETING ET RELATIONS PUBLIQUES

Directeur du marketing et des relations publiques
Todd Thorson

Experte-conseil en commercialisation
Kim Morgan

Traductrice, Marketing
Chiemi Kuroyanagi

Gestionnaire des relations publiques
Arne Cual-Pedroso

Spécialiste des relations publiques
Robert Cogburn

VENTES

Gestionnaire des ventes à l'échelle nationale
Brian Schorr

Gestionnaire, Réseau marketing
Jae Chang

Spécialiste, Réseau marketing
Ryan Chennault

PRODUITS ET SERVICES

Directeur des produits et services
Glen Cureton

Gestionnaire principale de l'exploitation
Jennifer Tersigni

CONTRÔLE DE LA QUALITÉ

Coordonnateur de la vidéo et du produit
Daryle Tumacder

Gestionnaire du contrôle de la qualité et du soutien à la clientèle
Chuck McFadden

Responsable, Contrôle de la qualité
Jhune De La Cruz

Responsable adjoint, Contrôle de la qualité
Damon Bernal

Équipe du conseil local de la qualité
Y Pham
Shaun Woo
Leticia Duenas
Ken Mah
Geoff Tuttle

Essayeurs, Contrôle de la qualité
Luis Castillo
Abelina Villegas
Daniel Canton
John Van Osten
Josh Aguiar
Josh Graves
Steve Damron
Derek Williams
Eric Trimble
Ronald Nealy

Remerciements spéciaux à :
Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Garry Cole
In Joon Hwang
Wako Yokoyama
Masahiro Knittel
Shinsuke Mori
Moto Aida
Rob Ely
Janna Smith
Tom Usher Designs
Petrol
The Ant Farm
Beck Interactive

SUPERVISÉ PAR :

VIZ MEDIA, LLC
Hebdomadaire SHONEN JUMP/Shueisha Inc.

NARUTO: Ultimate Ninja software © 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. SHONEN JUMP and NARUTO are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S. and/or other countries. This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central American territories under license from VIZ Media, LLC. All other trademarks belong to their respective owners.

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant?
Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement?
Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web!

Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails.

Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.
À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service)
4555 Great America Parkway, Suite 201
Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne:
www.namcobandaigames.com
Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE

NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE

Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

Pour enregistrer votre produit
en ligne, visitez le
WWW.NAMCOREG.COM

LIKE NEVER BEFORE!

www.UltimateNinjaStorm.com

Fight and Explore in the World of Ninja! Demo Available From the PLAYSTATION®Store!

RATING PENDING
COTE EN ATTENTE
RP
CONTENT RATED BY
CONTENU CLASSE PAR
ESRB

May contain content inappropriate for children.
Visit www.esrb.org for rating information.

Peut contenir du contenu inapproprié aux enfants. Visitez www.esrb.org pour des renseignements sur le classement.

PLAYSTATION 3

BANDAI NAMCO Games

NARUTO™: Ultimate Ninja®: STORM software © 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trademark names are the properties of their respective owners.